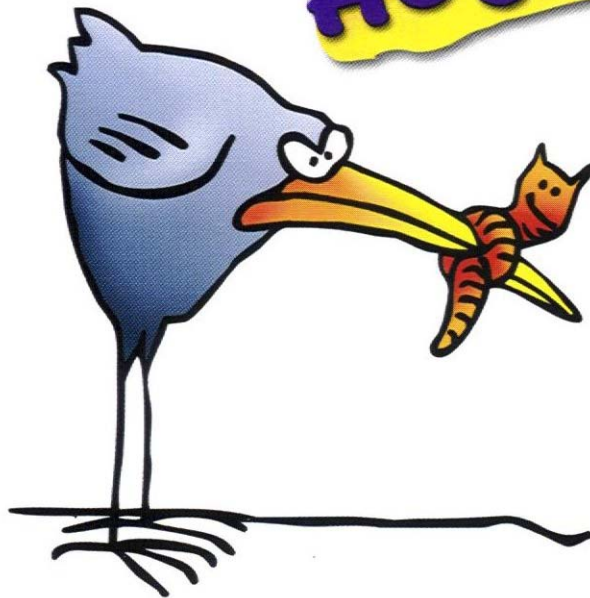


Die **2.** Erweiterung nur spielbar mit



VERFLIXXT

HOCH²!



© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Nur die Harten
spiel'n mit Karten!



W. Kramer & M. Kiesling

Ravensburger

Verflixt hoch² !

Hard en onvervaard, speel een kaart !

Ravensburger, 2007

Wolfgang KRAMER & Michael KIESLING

2 - 6 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

VERFLIXXT HOCH²!

Het zenuwslopende loopspel.
alleen speelbaar met Verflixxt !

Inleiding



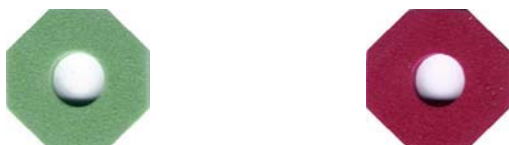
Nu kan men serieus op zijn donder krijgen !
Wie bezit de nodige moed voor de hoed en is niet bang voor een klein beetje risico om zo de beslissende punten binnen te halen ?
In dit spel met de tweede uitbreiding, blijven alle spelregels van het basisspel **Verflixxt !** bestaan. Deze handleiding beschrijft de extra spelregels van **Verflixxt hoch² !**.

Doel van het spel

Net zoals bij **Verflixxt !** wint de speler die aan het einde van het spel de meeste punten bezit.

Spelmateriaal

- 1 groene gelukshoed en 1 rode pechmuts



- 60 bewegingskaarten
(in de kleuren geel en oranje met telkens de getallen van -1 tot en met 6)



- 1 handleiding

- 8 risicotegels
(telkens 1x -3/+3, -7/+7
telkens 2x -4/+4, -5/+5, -6/+6)



- 8 doelfiches
(telkens 1x +5, +6
telkens 2x +2, +3, +4)



Spelvoorbereiding

Vóór het allereerste spel worden de spelonderdelen voorzichtig uit de stanskartons losgemaakt.

Het spel wordt gespeeld met het spelmateriaal van **Verflixxt !** en **Verflixxt hoch² !**.

Alle materiaal van het basisspel wordt gebruikt met uitzondering van de dobbelsteen en telkens één tegel met de waarde +1, +2, -3, -4, -6 en -7 en één gelukstegel (dat materiaal blijft in de doos).

In een spel met 2 of 4 spelers wordt aanvullend de risicotegel met de waarde -3/+3 (uit de uitbreiding **Verflixxt hoch² !**) verwijderd uit het spel.

Alle andere tegels worden samen met de risicotegels verdekt zeer grondig gemixt en vervolgens open **in een willekeurige volgorde** vanaf de starttegel op de tafel gelegd. De doeltegel wordt aan het einde van het parcours gelegd (zie afbeelding).



De **acht doelfiches** worden gesorteerd per waarde en als open stapel naast de doeltegel gelegd: bovenaan liggen de fiches +2, daaronder de fiches +3 ... enzovoort.

De **acht wachters** worden, te beginnen vanaf de starttegel, op de eerste acht positieve tegels (de plustegels en de gelukstegels) geplaatst.

Iedere speler plaatst zijn **spelfiguren** (van dezelfde kleur) op de starttegel.

In een spel met 2 - 4 spelers ontvangt iedere speler **3** spelfiguren, in een spel met 5 of meer spelers ontvangt iedere speler **2** spelfiguren.

De **bewegingskaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt en er worden twee kaarten aan iedere speler uitgedeeld. De spelers nemen deze kaarten in de hand zodat de andere medespelers ze niet kunnen zien. De resterende kaarten vormen de verdekte voorraadstapel.

Vervolgens worden de **groene gelukshoed** en de **rode pechmuts** verdeeld: iedere speler trekt één kaart van de voorraadstapel en legt die open voor zich neer. De speler die het hoogste getal heeft blootgelegd, ontvangt de gelukshoed, diegene met het tweede hoogste getal krijgt de pechmuts opgezet. Als er bij de hoogste of de tweede hoogste kaart een gelijke stand is, leggen de betrokken spelers zolang kaarten van de voorraadstapel bloot tot één van hen een hogere kaart trekt. Alle kaarten die werden getrokken voor de verdeling van de hoofddekstels vormen de open aflegstapel.

De speler met de **gelukshoed begint** het spel. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de basisregels van **Verflixxt !** met uitzondering van de **volgende spelregels**:

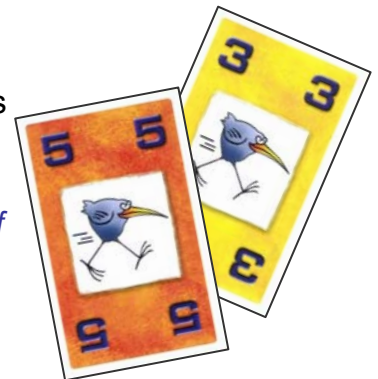
De bewegingskaarten

De speler die aan de beurt is, speelt één van zijn beide bewegingskaarten open uit en verplaatst een eigen spelfiguur of een wachter om zoveel tegels als de kaart aangeeft.

TER HERINNERING

Een wachter mag alleen worden bewogen als er minstens nog één eigen of vreemde spelfiguur op dezelfde tegel staat.

- ⇒ Bij 1 tot 6 wordt er voorwaarts bewogen.
- ⇒ Speelt een speler een 0, wordt er geen figuur bewogen.
- ⇒ Bij -1 wordt er één tegel achterwaarts bewogen.



OPMERKING

Als een spelfiguur op de tegel staat die aan de starttegel grenst, kan de speler met een -1 dus terug op de starttegel belanden.

Als een -1 wordt gebruikt voor een figuur die op de starttegel staat, blijft die figuur daar staan (Uitzondering: de spelfiguur met de pechmuts, zie pagina 6).

De speler die een **gele kaart** uitspeelt, **mag** (maar moet niet !) een **dubbele beurt** uitvoeren: Hij voert zijn eerste beurt uit met zijn gele kaart. Daarna speelt hij zijn tweede kaart uit en verplaatst opnieuw een eigen spelfiguur of een wachter. Als ook de tweede uitgespeelde kaart een gele kaart is, mag hij niet nog eens een dubbele beurt uitvoeren.

De uitgespeelde kaarten worden op de aflegstapel gelegd. Daarna trekt de speler één of twee kaarten van de voorraadstapel, afhankelijk of hij een dubbele beurt heeft uitgevoerd of niet.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

De risicotegels

De risicotegels tonen een getal telkens éénmaal als **pluswaarde** en éénmaal als **minwaarde**. Ze worden op dezelfde manier verzameld als de gelukstegels, plustegels en mintegels. Als een speler aan het einde van het spel een **oneven** aantal risicotegels bezit, tellen deze tegels telkens voor de afgedrukte **minwaarde**. Bezit een speler aan het einde van het spel een **even** aantal risicotegels, tellen deze tegels telkens voor de afgedrukte **pluswaarde**.



Voorbeeld

Herman bezit aan het einde van het spel drie risicotegels met de waardes: -3/+3, -5/+5 en -6/+6. Omdat het hier duidelijk gaat over een oneven aantal, tellen alleen de minwaardes. In dit geval tellen deze tegels voor Herman als 14 minpunten.

Gelukstegels hebben **geen enkel effect** op de risicotegels.

De hoeden

De speler die met zijn spelfiguur met gelukshoed of pechmuts op de doeltegel landt, legt de hoed bij zijn verzamelde tegels. De gelukshoed telt voor 10 pluspunten, de pechmuts daarentegen telt voor 10 minpunten.

Tijdens het spel kunnen de hoeden (meermaals) van bezitter wisselen. Hierbij geldt: alleen de spelfiguur die in deze beurt op een tegel wordt geplaatst, kan daar een hoed nemen, afgeven of ruilen.



Hoed nemen

Als een **spelfiguur zonder hoed** op een tegel landt waarop zich minstens één spelfiguur **met hoed** bevindt, mag de nieuwkomer een hoed opzetten (hij moet dit echter niet).

Hoed afgeven

Als een **spelfiguur met hoed** op een tegel landt waarop één of meerdere spelfiguren **zonder hoed** staan, mag de nieuwkomer zijn hoed bij een van deze spelfiguren naar keuze opzetten (hij moet dit echter niet).

Hoed ruilen

Als een **spelfiguur met hoed** op een tegel landt waarop eveneens een spelfiguur **met hoed** staat, mag de nieuwkomer kiezen of hij zijn hoed ruilt. Als er nog andere spelfiguren op deze tegel staan, kan hij uiteraard zijn hoed op één van deze spelfiguren zetten. Natuurlijk mag hij zijn hoed ook behouden.

Een spelfiguur kan steeds maar één hoed dragen. Wachters kunnen geen hoed dragen.

De speler die een kaart met de waarde **0** uitspeelt, mag geen figuur verplaatsen naar een tegel en kan dus ook geen hoed nemen, afgeven of ruilen.

De gelukshoed en de pechmuts hebben elk nog een **extra bijzonderheid**:

- ➔ De speler met de **groene gelukshoed** mag alleen als laatste van de eigen spelfiguren op de doeltegel worden geplaatst.
- ➔ De spelfiguur met de **rode pechmuts** mag de bewegingspunten van elke kaart voorwaarts of achterwaarts gebruiken.

Voorbeeld

Anne speelt een 3 uit en verplaatst haar spelfiguur met pechmuts. Zij kan nu beslissen of zij de spelfiguur drie tegels voorwaarts of drie tegels achterwaarts verplaatst. Bij een kaart met -1 had zij de keuze om haar spelfiguur één tegel voorwaarts of één tegel achterwaarts te verplaatsen.

De spelfiguur mag hierdoor maximaal tot de starttegel worden teruggezet. In dit geval mogen in elk geval geen bewegingspunten van de uitgespeelde kaart vervallen.

Voorbeeld

De spelfiguur van Anne staat drie tegels verwijderd van de starttegel. Als zij nu een kaart speelt met de waarde 4, 5 of 6 kan zij de spelfiguur ondanks de pechmuts niet achterwaarts verplaatsen en moet zij de spelfiguur voorwaarts bewegen. Met een 3 daarentegen kan zij wel teruggaan tot op de starttegel.

In het geval dat een kaart met de waarde **-1** op een spelfiguur met de pechmuts wordt gespeeld die zich op de starttegel bevindt, betekent dit dat de spelfiguur met de pechmuts voorwaarts moet worden verplaatst.

TER HERINNERING

Figuren zonder pechmuts mogen in dit geval blijven staan.

De doelfiches

De speler die door het uitspelen van een kaart de doeltegel met een **spelfiguur** of een **wachter precies** bereikt, dus zonder bewegingspunten te laten vervallen, ontvangt de bovenste doelfiche en legt die open voor zich neer.

Als er op dat moment geen doelfiches meer naast de doeltegel liggen, ontvangt de speler geen doelfiche.



Doelfiches tellen aan het einde van het spel zoveel pluspunten als de waarde die op de doelfiche is aangegeven.

Zoals in het basisspel zijn alle figuren die op de doeltegel staan uit het spel en kunnen niet meer worden verplaatst.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle spelers hun spelfiguren in het doel hebben gebracht. Iedere speler telt de waardes van zijn wegtegels (zoals in het basisspel **Verflixxt !**), risicotegels, doelfiches en hoeden samen.

De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Kaartenvariant " Aanval ! "

De spelers die de "Verflixxt"-factor nog willen versterken, moeten zeker deze variant uitproberen.

Als een speler een aanval wil uitvoeren, moeten **twee voorwaarden** vervuld zijn:

1. De speler moet twee kaarten met hetzelfde getal in de hand hebben (bijvoorbeeld tweemaal een 4, tweemaal een 6, maar niet een **-1** en een **+1**).
2. Minstens één van zijn spelfiguren moet samen met minstens één vreemde spelfiguur en/of minstens één wachter op dezelfde tegel staan.

Voor de aanval speelt de speler **de beide kaarten samen** uit en verplaatst **alle vreemde spelfiguren en wachters** vanuit deze tegel met de **getalwaarde van één** van deze beide kaarten. De eigen spelfiguur (of spelfiguren) blijft (of blijven) op de tegel staan. Daarna trekt hij 2 kaarten van de voorraadstapel. De kleuren van de uitgespeelde kaarten hebben bij het plaatsen van een aanval geen betekenis. Een dubbele speelbeurt maken is niet mogelijk !

Combinaties

Verflixxt ! en de uitbreidingen **Verflixxt nochmal !** en **Verflixxt hoch² !** kunnen volledig vrij met elkaar worden gecombineerd. Onder www.verflixxt.de en www.kramer-spiele.de kan men nog tips en spelregelwijzingen vinden voor compleet "Verflixxt" combinaties.

19 maart 2008